

HYBORIA: ATLANTE DI BARBARIAN

(By Gabriele Pellegrini alias TheKeeper)

Copyright © 2001 Gabriele Pellegrini

<u>Hyboria</u>	2
<u>L'ERA HYBORIANA</u>	2
<u>NAZIONI E POPOLI</u>	6
<u>AQUILONIA</u>	6
<u>ARGOS E ZINGARIA</u>	6
<u>CIMMERIA</u>	6
<u>HYPERBOREA</u>	6
<u>HYRKANIA</u>	6
<u>ISOLE BARACHA</u>	7
<u>KHITAI</u>	7
<u>NEMEDIA</u>	7
<u>NORDHEIM</u>	7
<u>OPHIR</u>	7
<u>REGNI DEI PITTI</u>	7
<u>REGNI NERI(BLACK KINGDOMS)</u>	7
<u>REGNO DEL CONFINE</u>	7
<u>STYGIA</u>	7
<u>TURAN</u>	8
<u>VENDHYA</u>	8
<u>ZAMORA</u>	8
<u>ZEMBABWEI</u>	8
<u>RELIGIONI E DIVINITA'</u>	8
<u>CROM</u>	8
<u>YMIR</u>	8
<u>SET</u>	8
<u>GILDE, CLAN E CONFRATERNITE</u>	8
<u>Confraternita Rossa</u>	8
<u>Kozaki</u>	8
<u>Circolo Scarlatto</u>	8
<u>Mano Bianca</u>	8
<u>Il Cerchio Nero</u>	8
<u>MANUFATTI</u>	9
<u>Anello di Rakhamon</u>	9
<u>Anello di Serpenti di Set</u>	9
<u>Libri di Skelos</u>	9
<u>Stella di Khorala</u>	9

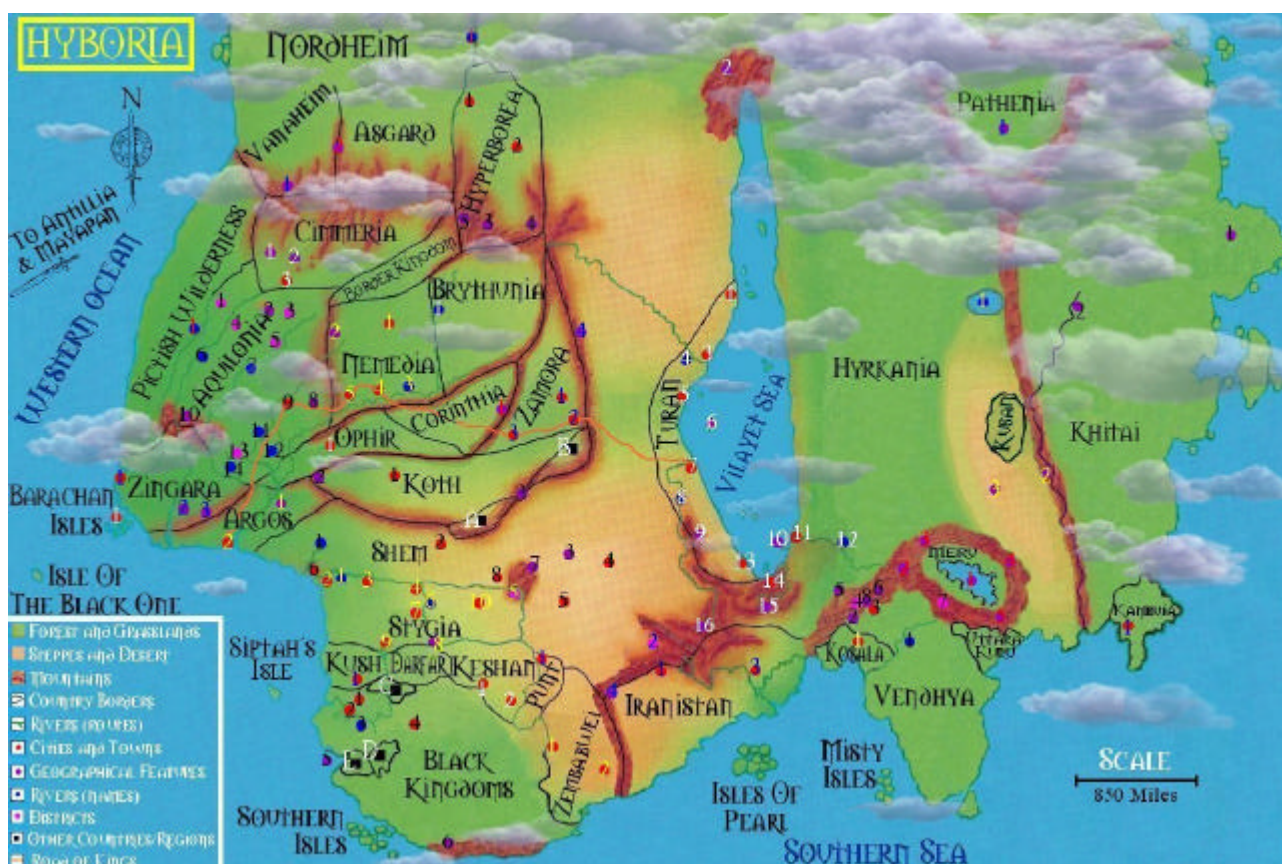
Attenzione: questo documento è ancora in fase di sviluppo. Molte parti sono incomplete. Quello che troverete è un piccolo assaggio di ciò che spero di riuscire a portar a termine.

<piccolo schema>

- MAPPA
- L'ERA HYBORIANA (Di R.E. Howard)
- NAZIONI E POPOLI
- RELIGIONI E DIVINITA' (phanteon)
- GILDE, CLAN E CONFRATERNITE
- ASSOCIAZIONI SEGRETE

- LEGGENDE
- LUOGHI SACRI
- LUOGHI STRANI
- LUOGHI DI POTERE
- PORTALI

Hyboria



L'ERA HYBORIANA

Avvertenza: quello che state per leggere è tratto da un saggio scritto dallo stesso R.E. Howard, in cui espone la pseudostoria dei tempi preistorici che aveva usato come sfondo per le sue narrazioni. L'intero saggio fu pubblicato nel 1938 da un gruppo di fan.

Di quell'epoca, conosciuta dai cronisti nemediani come il Pre-Cataclisma, si sa poco, salvo per l'ultima parte, e anche questa è velata dalla nebbia della leggenda. La storia conosciuta comincia con l'eclissarsi della civiltà pre-cataclismica, dominata dai regni di

Valusia, Verulia, Grondar, Thule e Commoria. Questi popoli parlavano tutti lingue simili e vantavano una comune origine. C'erano altri regni, ugualmente civilizzati, ma abitati da razze diverse e all'apparenza più antiche.

I <<barbari>> di quell'epoca erano i pitti, che vivevano su isole molto lontane nell'oceano occidentale; gli atlantidi, che abitavano un piccolo continente fra le isole dei pitti e il continente principale, o Thuria; e i lemuri, che abitavano una serie di grandi isole nell'emisfero orientale.

C'erano vaste regioni di terra inesplorata. I regni civilizzati, benché di grande estensione, occupavano una porzione relativamente piccola dell'intero pianeta. Valusia era il regno più occidentale di Thuria; Grondar

quello più orientale. A est di Grondar, il cui popolo non aveva raggiunto i livelli di civiltà dei regni affini, si stendeva su una successione di deserti spogli e selvaggi. Sui tratti di deserto meno aridi, nelle giungle o fra le montagne, vivevano clan e tribù di selvaggi primitivi, disseminati qua e là. Molto lontano a sud c'era una misteriosa civiltà per nulla collegata con la cultura thuriana, e all'apparenza di natura pre-umana. Sulle lontane sponde orientali del continente viveva un'altra razza, umana, ma misteriosa e non-thuriana, con la quale i lemuriani entravano in contatto di tanto in tanto.

Sembra che fossero giunti da un oscuro continente senza nome che si trovava da qualche parte a oriente delle isole lemuriane.

La civiltà thuriana si stava sgretolando; i loro eserciti erano composti per la maggior parte da mercenari pitti. Atlantidi e lemuriani erano i loro generali, i loro statisti, e non di rado i loro re.

Sulle dispute fra i regni, e sulle guerre fra Valusia e Commoria, come anche sulle conquiste grazie alle quali gli atlantidi fondarono un regno nel continente thuriano, vi sono più leggende che storia attendibile.

Poi, il Cataclisma scosse il mondo. Atlantide e Lemuria sprofondarono, e le isole dei pitti furono sollevate a formare le vette delle montagne di un nuovo continente. Ampie parti del continente thuriano scomparvero sotto le acque in tempesta oppure, abbassandosi, formarono grandi laghi e mari interni. Si aprirono nuovi vulcani, spaventosi terremoti rasero al suolo città e imperi splendidi. Intere nazioni vennero cancellate.

I barbari se la cavarono un po' meglio delle razze civilizzate. Gli abitanti delle isole dei pitti furono distrutti, ma una numerosa colonia, che era stata insediata tra le montagne della frontiera meridionale di Valusia per fungere da cuscinetto contro le invasioni straniere, rimase intatta. Il regno creato dagli atlantidi su Thuria sfuggì, allo stesso modo, alla comune rovina, e ad esso giunsero migliaia di fuggiaschi a bordo delle navi con cui avevano precipitosamente lasciato la loro isola che sprofondava. Molti lemuriani fuggirono sulle sponde orientali del continente thuriano, che era rimasta relativamente indenne. Qui furono fatti schiavi dall'antica razza che già vi abitava, e la loro storia, per migliaia di anni, fu quella di una brutale servitù.

Nella parte occidentale del continente, le mutate condizioni crearono nuove forme di piante e di vita animale. Fitte giungle coprirono le pianure, grandi fiumi si scavarono lunghi percorsi fino al mare, montagne impervie si sollevarono e i laghi coprirono le rovine delle antiche città sul fondo di fertili valli. Dalle terre sprofondate sciamarono nel regno continentale degli atlantidi miriadi di bestie feroci e uomini inselvaticiti. Gli atlantidi furono costretti a combattere civiltà continuamente per difendere la propria vita, e tuttavia riuscirono a conservare le vestigia della loro precedente civiltà barbarica. Privi di metalli e altri minerali utili, divennero lavoratori della pietra come i loro lontani antenati, ed erano tornati a un livello tecnico e artistico, quando la loro cultura entrò in contatto con i pitti.

Questi avevano risalito la via della civiltà soltanto fino alla selce scheggiata, ma si erano moltiplicati, e avevano assai progredito nella scienza della guerra. Non avevano la più piccola traccia della natura artistica degli atlantidi; erano molto rudi, pratici, e prolifici. Non lasciarono nessun affresco dipinto o inciso sulle rocce, né oggetti d'avorio scolpito, al contrario dei loro avversari, ma possedevano un grandissimo numero di armi di selce altamente efficienti.

Questi regni barbarici dell'età della pietra si scontrarono e, in una serie di guerre sanguinose, gli atlantidi, inferiori di numero, regredirono nuovamente allo stato selvaggio, e l'evoluzione fu arrestata. Cinquecento anni dopo il Cataclisma, ogni traccia dei due regni barbarici è scomparsa. C'è soltanto un'orda, i pitti, che combatte una guerra continua con altre tribù selvagge, gli atlantidi. I pitti hanno il vantaggio del numero e del fatto che sono uniti tra loro, mentre gli atlantidi sono ridotti a pochi clan con assai scarsi collegamenti. Questo era l'occidente a quei tempi. Nel lontano Oriente, tagliato fuori dal resto del mondo dal sollevamento di gigantesche montagne e da una distesa di immensi laghi, i lemuriani faticano come schiavi sotto i loro duri padroni. Il lontano Sud è più che mai avvolto nel mistero. Non toccato dal Cataclisma, esso è ancora a un livello pre-umano. Delle razze civilizzate del continente thuriano, i resti di una nazione non valusiana abitano fra le basse montagne del sud-est, gli zhemri. Qua e là nel mondo sono sparsi clan di scimmieschi selvaggi, che nulla sanno della nascita e della caduta della antiche civiltà. Ma nel lontano Nord un altro popolo comincia lentamente a esistere.

Al tempo del Cataclisma, una banda di selvaggi, il cui sviluppo non era molto al di sopra di quello dei neanderthal, paesi ghiacciati abitati soltanto da una feroce razza di scimmie delle nevi: bianchi, giganteschi animali, all'apparenza nativi di quel clima. Le scimmie furono combattute e respinte dai selvaggi oltre il circolo artico, dove si pensò sarebbero perite. I selvaggi si adattarono al nuovo e duro ambiente, e prosperarono.

Quando le guerre tra pitti e atlantidei ebbero distrutto sul nascere quella che avrebbe potuto essere una nuova civiltà, un altro, minore cataclisma alterò ancora di più l'aspetto del continente originario, la successione dei grandi laghi si fuse in un vasto mare interno, che separò ancor di più l'Occidente dall'Oriente; terremoti, vulcani e inondazioni completarono la rovina dei popoli barbarici, che le guerre tribali avevano iniziato.

Mille anni dopo questo cataclisma minore, il mondo occidentale ha l'aspetto di un paese selvaggio, di giungle, laghi e fiumi impetuosi. Fra le colline del nord-ovest coperte di foreste si aggirano bande di uomini-scimmia, privi di linguaggio umano, che ignorano il fuoco e l'uso di utensili. Sono i discendenti degli atlantidi, risprofondati nello schiamazzante caos della bestialità della giungla, dalla quale millenni prima i loro antenati erano sgusciati faticosamente fuori. A sud-ovest abitano, sparpagliati, clan di selvaggi ridotti a cavernicoli, il cui linguaggio si è degradato alla forma primitiva, ma che, ciò malgrado, conservano

ancora il nome di pitti, il quale ha finito per significare semplicemente <<uomini>>: loro stessi, per distinguersi dalle vere bestie con le quali essi si battono per il cibo e la sopravvivenza. Questo nome è il loro unico legame con la condizione precedente. Né gli squallidi pitti, né gli scimmieschi atlantidi, hanno alcun contatto con altre tribù o popoli.

Lontanissimi, a oriente, i lemuriani, ridotti essi stessi a un livello quasi bestiale dalla brutalità della schiavitù, si sono ribellati distruggendo i loro padroni. Sono selvaggi, in mezzo alle rovine d'una civiltà ad essi estranea. I sopravvissuti di quella civiltà, che sono sfuggiti alla furia dei loro schiavi, si sono diretti a occidente. Piombati sul misterioso regno pre-umano del sud, lo rovesciano, sostituendovi la propria cultura, modificata dal contatto con quella vecchia. Il nuovo regno viene chiamato Stygia, e i resti sopravvissuti dell'antica nazione vengono addirittura venerati, dopo che la razza che l'aveva creata è stata praticamente distrutta.

Qua e là nel mondo, gruppi di selvaggi mostrano la tendenza a evolversi verso l'alto, anche se non hanno un nome e rimangono sparsi, divisi tra loro; ma nel nord le tribù stanno crescendo. Questi popoli vengono chiamati hyboriani, o hybori; il loro dio è Bori, qualche grande capo che la leggenda ha reso ancora più antico e mitico, forse il re che li ha condotti verso settentrione, nei giorni del grande Cataclisma, che le tribù ricordano nel loro distorto folclore.

Si sono diffusi in tutto il nord, e lentamente, muovendosi in tutta comodità coi loro carri, altre volte a prezzo di grandi difficoltà, e si stanno ora nuovamente spingendo verso sud. Fino a questo momento non sono entrati in contatto con nessun'altra razza; le guerre le hanno fatte soltanto fra loro. Millecinquecento anni di permanenza nel paese nordico li hanno trasformati in una razza alta, vigorosa, dai capelli fulvi e bellicosa, che già manifesta un'arte ben definita e un certo stile nel comporre poesie ispirate alla natura. Vivono ancora soprattutto di caccia, ma le tribù del nord già da qualche secolo allevano bestiame. C'è un'eccezione nel loro isolamento finora completo dalle altre razze: un viaggiatore che si era spinto nel lontano nord tornò con la notizia che le distese di ghiaccio credute deserte erano abitate da una tribù di uomini simili a scimmie, discendenti, era pronto a giurarlo, dalle bestie cacciate via dalle terre più abitabili ad opera degli antenati degli hyboriani. Quel viaggiatore sollecitò che una grande spedizione guerresca fosse inviata oltre il circolo artico per sterminare quelle bestie che giurava, si stavano evolvendo in veri uomini. Fu sbeffeggiato; ma un piccolo gruppo di giovani avventurosi accettò di ritornare con lui verso nord: nessuno mai più ricomparve.

Ma le tribù degli hyboriani stavano migrando verso sud, e man mano la popolazione aumentava, il movimento divenne più ampio. L'epoca successiva fu un tempo di migrazioni e di conquiste. Nella storia del mondo, le migrazioni delle tribù costituiscono un motivo costante nel panorama delle popolazioni

Guardiamo il mondo cinquecento anni dopo. Tribù di hyboriani dai capelli fulvi si sono spostati verso sud e ovest, conquistando e distruggendo molti dei piccoli clan senza nome. Assorbendo il sangue delle razze più antiche, già i discendenti dei primi migratori dal nord hanno cominciato a mostrare tratti razziali modificati. Queste razze miste vengono ferocemente attaccate dalle migrazioni più recenti, di sangue più puro, e spazzate via davanti ad esse – allo stesso modo in cui una scopa spazza via, imparziale, ogni tipo di detrito – per mescolarle coi resti frammischiati di altre razze ancora.

Finora i conquistatori non sono entrati in contatto con altri veri popoli e nazioni più antiche. A sud-est i discendenti degli zhemri, preso impulso dal sangue nuovo, prodotto dal mischiarsi con qualche altra tribù imprecisata, stanno tentando di far rivivere qualche debole ombra della loro antica cultura. A occidente gli scimmieschi atlantidi stanno ricominciando la lunga salita verso l'alto. Hanno descritto un ciclo completo: si sono dimenticati completamente delle loro precedenti esistenze come uomini; inconsapevoli di qualunque altra preesistente condizione, stanno iniziando la nuova scalata senza gli aiuti o gli impacci dei ricordi umani. A sud di loro, i pitti rimangono selvaggi, in apparenza sfidando le leggi di natura con la mancanza sia di un progresso che di un regresso. Molto lontano, ancora più a sud, vi è l'antico e misterioso regno della Stygia. Lungo le sue frontiere orientali errano tribù selvagge di nomadi, già conosciute come i Figli di Shem.

Vicino ai pitti, nell'ampia valle di Zingg, protetti da grandi montagne, una banda di primitivi senza nome (a titolo del tutto ipotetico classificati come parenti degli shemiti) ha sviluppato una forma di agricoltura discretamente evoluta.

Un altro fattore è andato ad accrescere l'impeto della migrazione hyboriana. Una tribù di quella razza ha riscoperto l'impiego della pietra per gli edifici, ed è così sorto il primo regno hyboriano: il rude e barbarico regno d'Hyperborea, che ha avuto il suo inizio in una rozza fortezza di macigni ammassati per respingere gli attacchi delle altre tribù. Ben presto, la gente di quella tribù ha abbandonato le sue tende di pelle di cavallo per andare ad abitare in case di pietra, grezze ma poderose quanto a struttura: così protetta, ben presto è diventata assai forte. Vi sono pochi altri drammatici eventi nella storia dell'ascesa del rude e fiero regno d'Hyperborea, il cui popolo mutò all'improvviso la propria esistenza nomade per erigere abitazioni di nuda pietra, circondate da mura ciclopiche, una razza appena emersa dall'era neolitica che, per un capriccio del caso, aveva appreso i primi rudimenti dell'architettura.

L'ascesa di questo regno provocò nuove migrazioni di molte altre tribù, giacché, sconfitte in guerra, o rifiutandosi di diventare vassalle dei loro consanguinei che si trovavano nei castelli, molti clan intrapresero lunghi viaggi che li portarono fino a metà strada dal punto opposto del mondo. E le tribù più a nord cominciarono ad essere tormentate da giganteschi

selvaggi biondi, non più progrediti degli uomini-scimmia.

La storia dei successivi millenni è quella dell'ascesa degli hyboriani, le cui tribù bellicose dominano il mondo meridionale. Rudi, vigorosi regni prendono forma. Gli invasori dai capelli fulvi hanno incontrato i pitti, respingendoli sempre più nei territori brulli dell'Occidente. A nord-ovest i discendenti degli atlantidi, evolvendosi senza alcun aiuto esterno dalla condizione di uomini-scimmia a quello di selvaggi primitivi, non hanno ancora incontrato i nuovi conquistatori. Lontano a oriente i lemuriani stanno sviluppando una loro strana civiltà. A sud gli hyboriani hanno fondato il regno del Koth, ai confini di quelle contrade pastorali note come la Terra di Shem, e anche i selvaggi di questi territori, in parte per i contatti con gli hyboriani, in parte per i contatti con gli stigi che li hanno predati per secoli, stanno emergendo dalla barbarie. I biondi selvaggi del lontano nord sono cresciuti in numero e potenza, così le tribù hyboriane più settentrionali si spostano a sud, spingendo davanti a sé i clan con loro apparentati. L'antico regno di Hyperborea vien rovesciato da una di queste tribù nordiche ma, tuttavia, conserva l'antico nome. A sud-est di Hyperborea è sorto un regno degli Zhemri, che ha preso il nome di Zamora. A sud-ovest una tribù di pitti ha invaso la fertile valle di Zingg, conquistando il popolo agricolo che l'abitava, e si è insediata tra questa gente: la razza mista più tardi viene conquistata da una tribù hyboriana vagante, e dalla mescolanza di tutti questi elementi nasce il regno di Zingara.

Cinquecento anni più tardi, i nuovi, numerosi regni sono chiaramente definiti. I regni di Aquilonia, Nemedi, Brytunia, Hyperborea, Koth, Ophir, Argos, Corinthia, e una nazione nota come il Regno del Confine, dominano il mondo occidentale. Zamora è a oriente e la Zingara e sud-ovest di questi regni, popoli simili per la carnagione scura e le abitudini esotiche, ma per il resto non affini tra loro. Lontano a sud dorme la Stygia, indenne da invasioni straniere, ma i popoli dello Shem hanno cambiato il giogo stigio con quello meno umiliante del Koth. I padroni dalla pelle d'un bruno intenso sono stati spinti a sud del grande fiume Styx, oppure Nilus, Nilo, il quale, scorrendo verso nord da territori oscuri e mal conosciuti, gira quasi ad angolo retto e scorre per un nuovo, lungo tratto verso occidente attraverso le grandi praterie dello Shem, per riversarsi nel grande mare. A nord di Aquilonia, il regno hyboriano più occidentale, vi sono i cimмери, feroci e indomabili selvaggi, che però progrediscono rapidamente per i contatti avuti con i nemici nei ripetuti, e falliti, tentativi d'invasione. I cimмери sono i discendenti degli atlantidi, e adesso progrediscono più in fretta dei loro atavici nemici, i pitti, che abitano le lande selvagge a occidente di Aquilonia.

Altri cinque secoli, e i popoli hyboriani realizzano una civiltà così eletta e potente che basta il contatto con essa a strappare dalla barbarie ogni tribù selvaggia. Il regno più forte è Aquilonia, ma gli altri le contendono vigore e splendori. Gli hyboriani sono diventati una razza assai composita; i più vicini all'antico ceppo

sono gli abitanti del Gunder, una provincia settentrionale dell'Aquilonia. Ma questa mescolanza non ha indebolito la razza. Essi primeggiano nel mondo occidentale, anche se i barbari delle terre selvagge aumentano la loro forza.

Nel nord, barbari selvaggi dai capelli d'oro e dagli occhi azzurri, discendenti dei biondi selvaggi dell'Artico, hanno cacciato le ultime tribù hyboriane rimaste dai paesi delle nevi, salvo per l'antico regno di Hyperborea che resiste ai loro attacchi. Il loro paese è chiamato Nordheim, ed essi sono divisi nei vanir di Vanenheim, dai capelli biondo-rossi, e negli aesir di Asgard dai capelli biondo-oro.

Adesso i lemuriani entrano di nuovo nella storia come Hyrkaniani. Nel corso dei secoli essi si sono spinti costantemente verso occidente, e adesso una tribù si stanza lungo la costa meridionale del grande mare interno, il Vilayet, e fonda il regno del Turan, sulle terre a sud-ovest. Fra il mare interno e i confini orientali dei regni dell'Occidente vi sono ampie distese steppose e, all'estremo nord e all'estremo sud, ampi deserti. Gli abitanti non hyrkaniani di quei territori sono sparsi e dediti ad attività pastorali, non hanno nome, nel nord; nel sud sono shemiti, con una sottile traccia di sangue hyboriano, dovuta a occasionali vaganti conquistatori. Verso l'ultima parte di questo periodo, altri clan hyrkaniani si spingono a occidente, intorno all'estremità settentrionale del mare interno, e si incontrano con gli avamposti orientali degli hyperboreani.

Date una rapida occhiata ai popoli di quest'epoca. I dominanti hyboriani non hanno più le caratteristiche uniformi dei capelli fulvi e gli occhi grigi. Si sono mescolati ad altre razze. C'è un forte ceppo shemita, o perfino stigio, tra i popoli del Koth e, in misura minore, di Argos; la gente di Argos si è mescolata, più che con gli shemiti, con gli zingariani. I brytuniani orientali si sono imparentati con gli zamoriani dalla pelle scura, e i popoli dell'Aquilonia meridionale si sono mischiati coi bruni zingariani, al punto che i capelli neri e gli occhi azzurri sono diventati il tipo dominante nel Poitain, la provincia aquiloniana più meridionale.

L'antico regno di Hyperborea è più chiuso degli altri, eppure c'è sangue straniero in abbondanza nelle sue vene, portatovi dalle donne di altre razze catturate oltre il confine: hyrkaniane, aesir e zamoriane.

Soltanto nella già nominata provincia del Gunder, dove la gente non tiene schiavi, il puro ceppo hyboriano sopravvive intatto. Anche i barbari più a nord hanno mantenuto puro il proprio sangue: i cimмери sono alti e possenti, coi capelli scuri e gli occhi azzurri o grigi. Il popolo del Nordheim è di corporatura simile, ma con la pelle bianca, gli occhi azzurri, e i capelli rossi o dorati. I pitti sono sempre dell'identico tipo, mai mutato attraverso le epoche: bassi, molto scuri di carnagione, con gli occhi e i capelli neri. Gli hyrkaniani sono scuri di pelle, e in genere alti e magri, anche se il tipo tozzo, dagli occhi obliqui, sta diventando sempre più comune fra loro, il risultato della mescolanza con una strana razza di aborigeni intelligenti, anche se poco evoluti, da essi,

conquistati tra le montagne a oriente del mare di Vilayet durante la loro migrazione verso occidente.

Gli shemiti sono in generale di media statura, anche se a volte, quando nelle loro vene vi è del sangue stigio, possono diventare giganteschi; in generale hanno una struttura robusta, spalle ampie, nasi aquilini, occhi scuri e capelli d'un nero corvino dalle sfumature azzurrastre. Gli stigi sono alti e ben fatti, di carnagione assai scura, i lineamenti dritti, allungati: almeno, la classe dominante è di questo tipo. Le classi inferiori, al contrario, sono un orda imbastardita, frutto di tiranneggiamenti e sopraffazioni, una mescolanza di sangue negroide, stigio, shemita, e perfino hyboriano. A sud della Stigia si stendono gli ampi regni neri delle amazzoni, dei kushiti, degli atlaiani, e l'ibrido impero dello Zembabwei.

Fra Aquilonia e le lande selvagge dei pitti si stendono le Marche Bossoniane, popolate dai discendenti di una razza aborigena, conquistata da una tribù di hyboriani, ai primordi della migrazione di questi ultimi. Questa gente di frontiera, di razza mista, non ha mai raggiunto il livello di civiltà degli hyboriani più puri, ed è stata sospinta da essi ai margini estremi del mondo civilizzato. I bossoniani sono di altezza e colorito medio, gli occhi sono neri o grigi, e i loro crani sono mesocefalici. Vivono soprattutto di agricoltura, in grandi villaggi cintati da mura, e le loro terre fanno parte del regno di Aquilonia. Le paludi che le costellano si estendono dal Regno del Confine a nord fino alla Zingara, a sud-ovest, formando un efficace baluardo, per Aquilonia, sia verso i cimмери che i pitti. I bossoniani sono tenaci combattenti difensivi, e secoli di guerre contro i barbari del settentrione e dell'occidente hanno fatto sì che abbiano sviluppato tattiche di difesa quasi del tutto impenetrabili da un attacco diretto.

Questo era il mondo, al tempo di Conan.

NAZIONI E POPOLI

Qui di seguito vengono riportati i regni più importanti di Hyboria.

AQUILONIA

<da finire>

ARGOS E ZINGARIA

Sono i maggiori regni portuali ed è che qui nascono i migliori mariani di tutta Hyboria. Pregiatissimi e richiesti sono le stoffe prodotte da questi regni. I tribunali

<da finire>

CIMMERIA

Fra Aquilonia e il Nordheim si apre la Cimmeria, terra dei barbari cimмери. In questo territorio selvaggio il clima è duro e fra gli uomini vige una forte selezione naturale, cosicché solo

i più forti sopravvivono. Questo rende i cimмери un popolo selvaggio, feroce e indomabile. I cimмери sono alti e possenti, con capelli scuri e occhi azzurri o grigi. La loro natura selvaggia li porta spesso a intraprendere guerre con i loro vicini, soprattutto con i loro atavici nemici, i Pitti e in secondo luogo i Vanir.

La divinità principale dei cimмери è Crom, che vive nella grande montagna di Ben Morgh da dove lancia sciagure e morte.

Raramente viene invocato poiché Crom è un Dio tenebroso e selvaggio che odia i deboli. Tuttavia Crom dona agli uomini il coraggio, la volontà e la forza di combattere, e questo è per i cimмери tutto quello che ci si può aspettare da un Dio.

HYPERBOREA

Hyperborea fu il primo grande regno hyboriano sorto dopo secoli di barbarie. Rovesciato nel suo massimo splendore dalle popolazioni del nord, oggi è uno dei più spaventosi e orribili regni esistenti. La terra è morta e arida, eternamente avvolta da nebbie dense e appiccicose. Colline spoglie e distese di pietre sgretolate si estendono all'infinito.

Pochi abitano questi luoghi di sventura e i più sono poveri disgraziati senza patria.

Le sole costruzioni che si possono incontrare in questo luogo di morte sono Le Rocche, gigantesche abitazioni di pietra popolate da terribili streghe ed esseri della notte. Essi sono i signori incontrastati di Hyperborea e solo i pazzi o i disperati osano entrare nelle loro dimore.

Le rocche più famose e temute sono: Sigtona, governata da una vampira, e Pohiola, la dimora della temuta Louhi, la strega, regina degli stregoni della Mano Bianca.

Gli adepti al culto della Mano Bianca sono tutti hyperboreani, fanatici a tal punto da subire strane mortificazioni al corpo, alla mente e alla volontà. Portano tutti delle maschere bianche che riportano solo dei tagli per gli occhi e dei sai neri aderenti al corpo. Sono micidiali combattenti e la loro cieca fede nei loro dei-diavoli li rende immuni alla paura e al dolore. Curiose sono poi le armi che utilizzano: delle strane bacchette nere con in cima delle sfere di metallo argenteo, opaco. Queste armi hanno il potere di provocare, a contatto, atroci dolori alle articolazioni delle vittime, senza tuttavia ucciderle.

Gli Hyperboreani sono alti più di 2m, hanno un fisico asciutto e rispetto all'incredibile altezza sono incredibilmente magri. La carnagione è biancastra e gli occhi sono per lo più di uno strano colore verde. Gli ingressi a Hyperborea sono segnati tutti da spaventosi monumenti: giganteschi teschi di mammoth che vengono spesso scambiati per crani di orribili giganti.

HYRKANIA

Gli Hyrkaniani hanno pelle scura, sono magri e di statura alta. Alcuni sono tozzi e con occhi obliqui, questo a causa della mescolanza fra razze.

ISOLE BARACHA

Le isole Baracha sono il territorio incontrastato della Fratellanza Rossa: la confraternita dei pirati del mare occidentale. La maggior parte dei pirati è di estrazione argosiana, ma non mancano zingariani e kushiti.

Tortage, la Scarlatta, è il porto-capitale di queste isole, ed qui che è di casa la Fratellanza Rossa.

Le sole leggi che vigono in questi posti sono quelle della Fratellanza e della spada.

KHITAI

Questo regno, che sorge nel lontano oriente, è un posto avvolto dalla leggenda. Nell'occidente civilizzato si sa poco o niente dei suoi abitanti e delle loro usanze.

Quello che si sa è che la gente del Khitai si distingue per il colorito della pelle giallo. Un gigantesco muro chiamato "La Grande Muraglia" si staglia sul confine fra i mondi occidentali e impedisce l'accesso a chiunque.

Prima di arrivare alla muraglia bisogna attraversare un ambiente ostile, composto dalle Montagne della Notte, le terre aride ai confini del deserto Wuhuan, acquitrini paludosi e una fitta giungla popolata da terribili creature, fra cui i temuti Draghi del Khitai. In questa giungla è possibile poi trovare i resti di templi e costruzioni appartenuti ad una civiltà scomparsa. La capitale del Khitai è Paikang città dalle torri purpuree.

La casta sacerdotale è composta dai Sacerdoti di Yun dal cranio giallo.

NEMEDIA

La Nemedià è forse uno dei paesi più rigorosi nell'applicazione delle sue leggi. L'inquisizione è la principale macchina legislativa e tutte le sentenze dei processi, dal furto all'omicidio, vengono emesse da un tribunale d'inquisizione. Le pene sono spesso dure ed esemplari, spesso vige la legge del taglione ("Occhio per occhio, dente per dente"). Nonostante ciò il crimine è molto diffuso.

Le principali città sono: Numalia, la capitale, e Hanumar, la città sacerdotale.

NORDHEIM

Il Nordheim, chiamato anche il Paese delle Nevi Perenni, è il regno più a nord del mondo conosciuto. Questa è la patria di due grandi popoli di barbari: i Vanir, di Vanaheim e gli Aesir, di Asgard, del Nordheim.

I primi hanno capelli biondo-rossi, mentre i secondo biondo oro, ma entrambi hanno pelle chiara e occhi azzurri o grigi.

Nel Nordheim viene adorato Ymir il Gigante, re dei ghiacci perenni che vive ibernato nel suo palazzo di ghiaccio.

Adorata come il padre è Atali, la principessa dei ghiacci che è bella più di quanto un uomo possa sognare. Si dice che la si possa vedere dopo una battaglia camminare tra i morti in cerca di

sopravvissuti. Dopo averli stregati con la sua bellezza li costringe a seguirla nella vastità dei deserti innevati, dove vengono uccisi dai suoi fratelli (i giganti dei ghiacci), che poi depongono sulla tavola di Ymir i rossi cuori degli uomini, ancora fumanti.

Tra Asgard e Vanaheim non scorre buon sangue e questi due paesi sono quasi sempre in lotta fra di loro. Spesso tra le file degli Aesir si possono scorgere dei Cimмери, questo perché i due popoli sono amici da lunga data.

Al contrario l'odio fra Cimмери e Vanir è risaputo da secoli.

OPHIR

<da finire>

REGNI DEI PITTI

Questi regni interamente ricoperti da gigantesche foreste sono totalmente inesplorati. Alle nazioni confinanti interessano poco ma li tengono ugualmente sotto stretta osservazione a causa della natura selvaggia dei Pitti che compiono frequenti scorrerie sui loro confini. Spesso queste scorrerie riescono a distruggere piccoli villaggi e fortificazioni militari. Il problema maggiore è l'abbandono di queste aree da parte della popolazione che si riversa verso i villaggi e le città interne lasciando scoperti i confini.

I pitti sono bassi, di carnagione molto scura, con capelli e occhi neri. Non sono uniti, ma vivono in clan e tribù, spesso in guerra tra loro. La divisione interna fra pitti è una delle ragioni per cui, pur arrecando gravi danni alle frontiere nemiche, non riescono a espandersi e conquistare altre nazioni.

Il loro dio è Gullah, il grande gorilla che vive sulla Luna.

REGNI NERI(BLACK KINGDOMS)

Le enormi giungle tropicali che si estendono sul suolo dei Regni Neri sono popolate da miriadi di piccole tribù negre spesso in lotta fra loro. Poco si sa di questo paese e le fitte foreste non rendono facile l'esplorazione. Si dice che nei suoi recessi si nascondano civiltà preumane antichissime e che tesori inimmaginabili siano nascosti in remoti templi di divinità abbandonate.

REGNO DEL CONFINE

Il Regno del Confine è una distesa di brughiera vuota e desolata che si perde verso l'orizzonte. Frequenti sono pure le paludi.

STYGIA

La Stygia è uno dei regni più antichi e misteriosi dove le leggende spesso si fondono con la realtà.

In questo paese il potere degli Antichi è ancora forte e la gente è ancora legata alle antiche credenze. Potenti stregoni tramano nelle ombre della capitale Kheshatta, "La città dei Maghi", e i sacerdoti di Set offrono

sacrifici umani nei profondi recessi delle antiche piramidi.
Gli Stygi sono alti e di carnagione scura, i lineamenti sono diritti e allungati.

TURAN

Il Turan è la maggior nazione Hyrkaniana, la sua capitale è Aghrapur, città affacciata sul Vilayet, il grande mare interno. Il palazzo reale sorge su una rupe di Aghrapur sovrastante il Vilayet.
Il suo re è Yezdigerd, figlio di Yildiz un malvagio sovrano con mire espansionistiche.
Gli yedka sono i nobili turiani.
Akif, alta città.

VENDHYA

Divinità : Asura
<da finire>

ZAMORA

Viene chiamata il regno dei ladri ed è infatti qui che si trovano i peggiori tagliagole e furfanti di tutta Hyboria. La corruzione scorre fra le strade insieme al sangue e raggiunge i più alti gradini della piramide sociale. Dal piccolo furfante di periferia al Grande Sacerdote, tutti qui hanno qualcosa di losco da nascondere. Indubbiamente un posto ottimo per i ladri che vogliono fare esperienza.
La capitale Shadizar, soprannominata “La Corrotta”, e Arenjun, detta anche “La Città dei Ladri”, sono i posti di maggior pericolo. Quasi nessuno va in giro senza una buona spada e un pugnale ben affilato. La giustizia è poi di quanto meno imparziale ci si possa aspettare. Un pugno di monete può facilmente far chiudere un occhio ad una guardia e, con le dovute conoscenze, anche il più incallito degli assassini può essere assolto dal tribunale locale.
Uno dei quartieri più famosi di Shadizar è il Maul; qui i ladri si trovano per far baldoria, gozzovigliare e urlare a piacimento. Nessuna guardia mette piede in questa zona e le strade risuonano di risate femminili e di lame che si scontrano.
Ufficialmente viene venerato Anu, una divinità di scarsa importanza. Il dio più adorato invece è Bel, dio dei ladri, di origine shemita. Si dice che Bel sia venuto al mondo ridendo, con la barba riccia e gli occhi da spiritello, per rubare le gemme dei re dei tempi andati.

ZEMBABWEI

<da finire>

RELIGIONI E DIVINITA’

CROM

Crom è il dio dei cimмери, ma raramente i suoi figli lo invocano. I cimмери evitano di invocarlo poiché sanno che ben poco gli importa se gli uomini vivano o

muoiano. Meglio stare zitti, che richiamare la sua attenzione; manderà sciagure, non fortuna. E’ spietato e senza amore, ma alla nascita soffia nell’anima dell’uomo il potere di lottare e uccidere. Per un cimmero questo è sufficiente. Ben Morgh, a ovest della cimmerica, è la montagna in cui vive Crom, ma nessun uomo sano di mente ci si avventurerebbe, strane creature la popolano.

YMIR

Gigante primordiale, nato dal Caos. Mentre Ymir dormiva, si formarono dal suo sudore un maschio e una femmina che generarono una razza di giganti malvagi come lo stesso Ymir.

SET

<da finire>

GILDE, CLAN E CONFRATERNITE

Confraternita Rossa

<da finire>

Kozaki

<da finire>

Circolo Scarlatto

<da finire>

Mano Bianca

Questa confraternita di stregoni si trova nella perennemente nebbiosa Hyperborea. Il loro capo è la regina-strega Louhi che risiede a Pohiola, una delle Rocche (le strane costruzioni di pietra che si trovano nell’Hyperborea).

I servitori della Mano Bianca sono tutti hyperboreani; vestono di lunghi sai neri e portano maschere bianche e lisce sulle quali sono presenti solo le fessure per gli occhi.

La divinità che i cultisti adorano è la stessa Louhi, pluricentenaria e strega molto potente.

Il Cerchio Nero

E’ la più antica fratellanza del male, i suoi adepti adorano Set lo Strisciante, il Serpente del Male. Il loro capo è Thot-Amon, il più potente e terribile stegone di tutto il mondo.

Il quartier generale segreto risiede a Nebthu, una città in rovina nella Stygia. Oscuri cunicoli corrono sotto la città fantasma, e l’unico accesso è attraverso una grande porta segreta situata nel corpo di un gigantesco e orripilante idolo nero dietro la città. L’idolo ha la

forma di una sfinge con una testa bestiale simile a quella di uno sciacallo.

Sotto, una miriade di cunicoli labirintici si disperdono nell'oscurità più fitta. In quell'inestricabile dedalo di percorsi si trova la sala principale, nella quale si riuniscono gli stregoni del Cerchio Nero. La sala, ampia quanto un'arena, è cinta da numerose file di sedili di pietra, sovrastate da uno scranno di pietra nera, il trono di Thoth-Amon.

Sulla destra, rispetto all'entrata, si trova un gigantesco portale, un abisso di tenebra nera, che nessuna luce riesce a penetrare. In quella cavità è il portale attraverso cui viene evocata la Bestia Nera: un orribile mostro figlio del Caos simile all'idolo sopra le gallerie.

Un altro centro importante è La Montagna dei Veggenti Neri, situato sullo Yimsha, una montagna fra i monti Himeliani a nord del regno di Vendhya.

La montagna funge da avamposto e controlla la parte orientale delle terre conosciute. Il potere è nelle mani di cinque individui chiamati I Veggenti, dei quali uno, il capo, è chiamato Il Maestro. Il loro potere è immenso e trae forza dal nero Altare dei Serpenti, che li rende immortali. L'altare risiede nella sala principale del tempio, protetto naturalmente da mura invalicabili e da un centinaio di adepti al culto. Quattro grandi serpenti di pietra intrecciano le loro code intono all'altare e sollevano le loro teste cuneiformi verso l'alto. In mezzo ai loro colli inarcati, sopra l'altare giace un globo di cristallo contenente una sostanza vaporosa, nella quale galleggiano quattro melegreane d'oro. Nelle sfere dorate è imprigionata l'anima dei quattro Veggenti. Se il globo di cristallo viene rotto i veggenti muoiono; il Maestro invece perde solo la sua invulnerabilità.

MANUFATTI

Anello di Rakhamon

POTERI:

- Protegge da tutte le creature evocate da incantesimi.
- Se si sconoscono le formule giuste si possono usare gli altri poteri. L'anello ha 10 punti d'energia magica che si ricaricano bagnandolo con sangue fresco. I poteri utilizzabili sono i seguenti:

- 1) **Portale:** il personaggio può raggiungere una qualsiasi area conosciuta coprendo 150km per ogni punto d'energia speso.
- 2) **Evoca Demone delle Tenebre Esterne:** si veda il Manuale delle Creature per le statistiche del mostro. L'evocazione costa 5 punti energia.
- 3) ...

DESCRIZIONE:

E' un anello stranamente lavorato e la sua lucentezza azzurro-opaca è dissimile da ogni metallo conosciuto. L'intera superficie è incisa di geroglifici di antica origine e il sigillo, di forma romboidale, ha i vertici superiori e inferiori acuminate.

Questo anello fu creato dallo stregone Rakhamon, morto un secolo e mezzo prima dell'epoca di Conan, come protezione dai mostri ultramondani evocati dai suoi tenebrosi incantesimi. Egli modellò questo anello con un metallo che aveva trovato nel cuore di una stella cadente, precipitata nel gelido Nord. Egli trasmise a questo anello inimmaginabili poteri con rituali segreti, innominabili, durante i quali il sangue fu versato a profusione e molte anime urlanti furono condannate all'inferno più buio e profondo.

I poteri dell'anello devono essere attivati tramite particolari formule che solo Rakhamon conosceva. Molti maghi cercano ancora i suoi libri, scritti sulla pelle disseccata di fanciulle scuoiate vive, dove dovrebbero esserci le formule per l'anello. Nessuno li ha ancora trovati.

Anello di Serpenti di Set

E' fatto di un metallo simile al rame e ha la forma di un serpente scaglioso, attorcigliato in tre spire, che si morde la coda. Gli occhi sono due gemme gialle che scintillano maleficamente.

Libri di Skelos

POTERI:

- Su questi libri è possibile trovare descrizioni di popoli antichi, di leggende, di creature e molto altro.
- I libri più antichi possono contenere incantesimi, formule magiche e rivelazioni sconcertanti.

DESCRIZIONE:

I Libri di Skelos vennero scritti in epoca remotissima come opera suprema di tutte le arti umane. In pratica sono una specie di enciclopedia in cui è possibile trovare di tutto.

Purtroppo molti libri sono andati perduti e le edizioni che si possono trovare nelle biblioteche dei grandi regni spesso omettono o riportano solo parzialmente alcune parti. Inoltre su questi libri è stata applicata una pesante censura, ad opera dei sacerdoti. Si dice che alcuni libri vennero volontariamente distrutti o nascosti, poiché si riteneva contenessero tremende rivelazioni e oscuri incantesimi. Sicuramente esistono ancora edizioni antichissime dei Libri, ma esse sono possesso di stregoni e sacerdoti che le custodiscono gelosamente.

Stella di Khorala

POTERI:

-

DESCRIZIONE:

E' un anello d'oro finemente intarsiato su cui scintilla una grossa gemma multicolore. La gemma emana una fioca luce d'arcobaleno il cui effetto è molto spettacolare.

Non si sa chi abbia creato la Stella di Khorala e se ne ignora perfino la ragione del nome. Questo oggetto

attira i più per la sua straordinaria bellezza, ma solo pochi conoscono effettivamente i suoi favolosi poteri.

Tipi di Barbaro: Cimmero, Pitto, Vanir, Aesir

Arcere: arco, arco composito, balestra, frombola, 4 lingue moderne

Monaco Guerriero (regioni orientali): **Attacchi fisici**, Muoversi silenziosamente, Schivata, Medicina, Saltare.